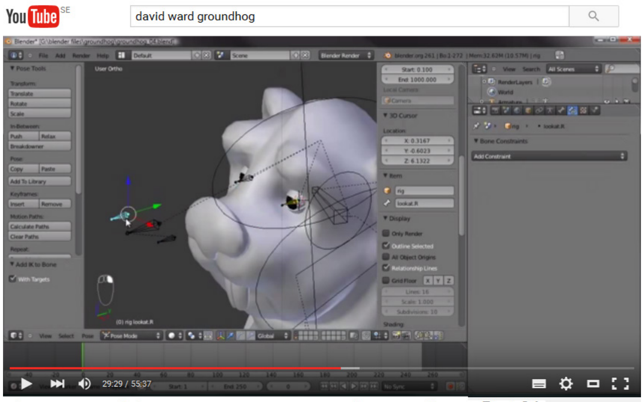
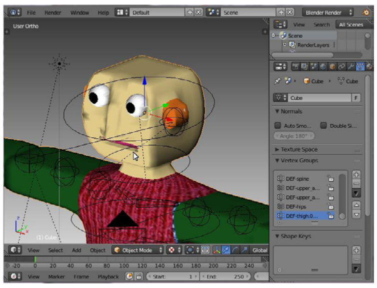
Blendo 7 ögon s. 1

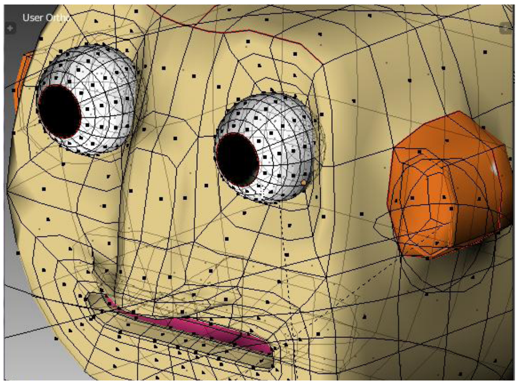
På Youtube.com finns David Wards Groundhog. I del 4 får man reda på hur man riggar ögonen för att få dem att hänga med huvudets rörelser och kunna titta åt olika håll.



Character Modeling: Creating a Cartoon-Style Groundhog -- Part 04

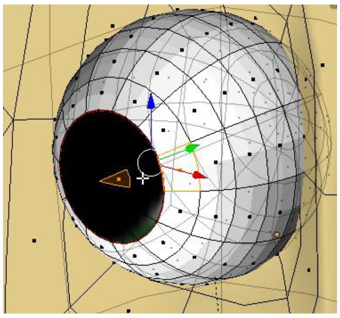


Börja med att markera kroppen på Blendo i OBJECT MODE

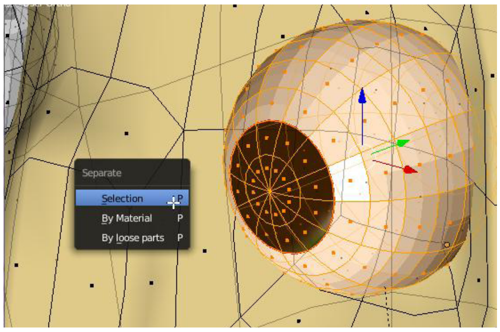


TAB-tangenten för att gå in i EDIT MODE

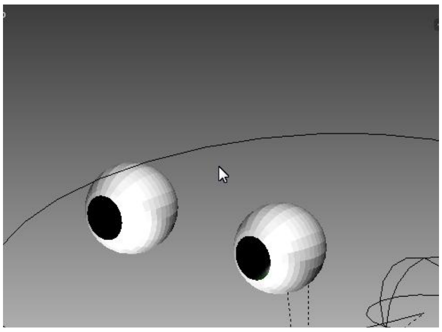
A för att se till att allt är avmarkerat.



Markera något - vertex eller face - både på pupillen och ögat.

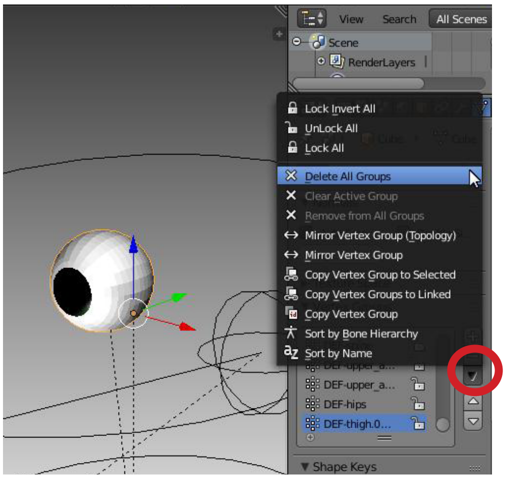


Sen CTRL+L
för att markera allt på ögat.
Sen P och välj Selected för att skilja ögat från kroppen.
Skilj på samma sätt det andra ögat från kroppen.



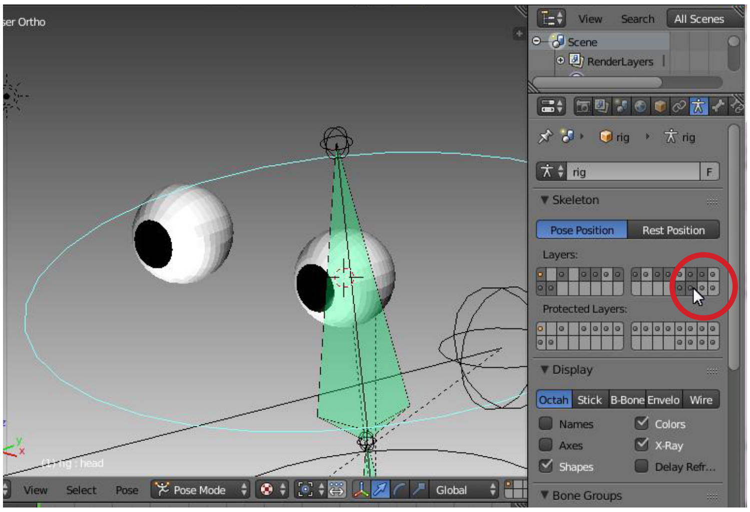
TAB-tangenten för att gå till OBJECT MODE.
Se till att endast kroppen är markerad. H för att gömma kroppen. (ALT+H för att ta fram kroppen.)

Se till att Object-fliken är markerad



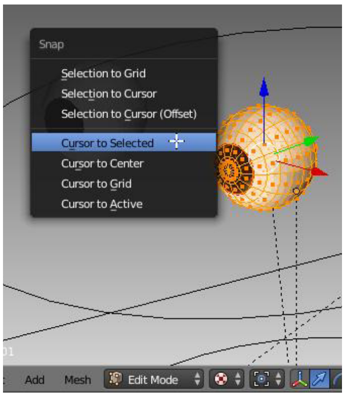
och markera ett av ögonen. Till ögat hör en massa vertex grupper som skapades när man riggade kroppen.

Ta fram menyn vid röda cirkeln för att sen Delete All Groups
Upprepa samma sak med det andra ögat.

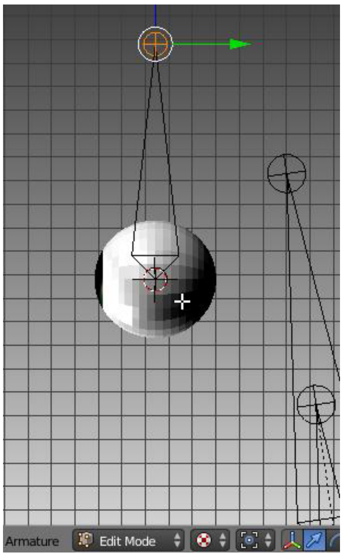


Håll ner SHIFT-tangenten och markera den av rutorna på Lagermenyn som den vita muspekaren står på för att ta fram DEF-benen för att kunna koppla ögonen till DEF-head.

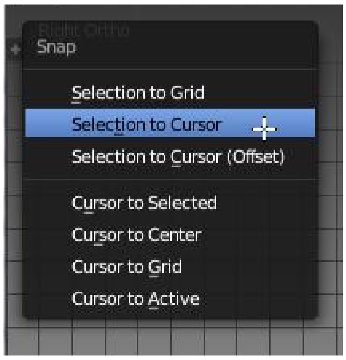
Blendo 7 ögon s.



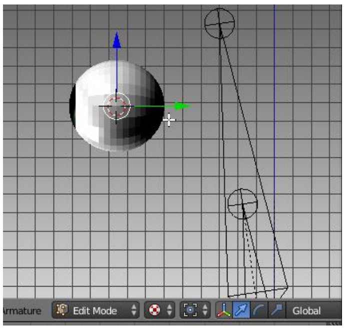
Välj ett öga - gå in i EDIT MODE.
A för att markera allt
SHIFT+S för att fram en meny och
Cursor to Selected.



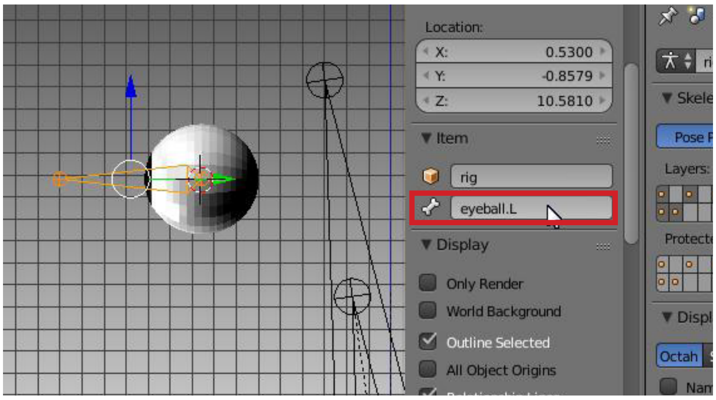
Gå ut ur ögat och markera skelettet för att gå in i skelettet i EDIT MODE.
3 för att gå till Right View
SHIFT+A och det skapas automatiskt ett ben utifrån 3D-cursorns position.



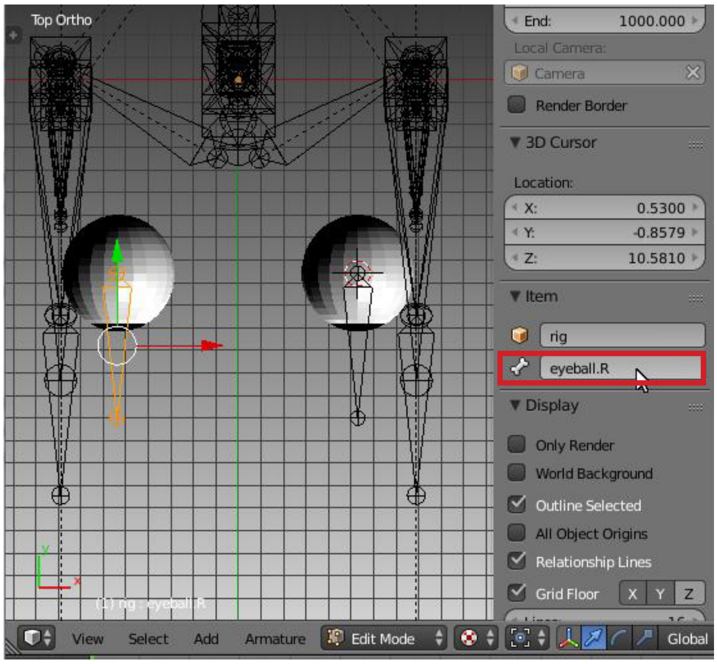
SHIFT+S
och välj
Selection to Cursor



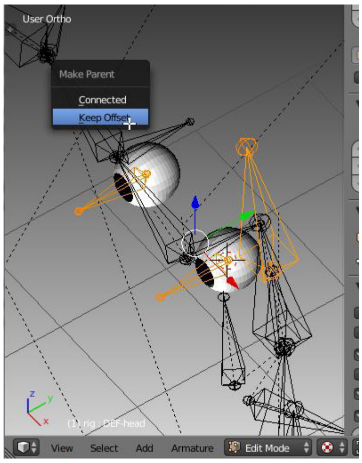
Dra i den gröna pilen för att få benet att peka framåt.



Och döp benet om det hör till Blendos vänstra öga till
eyeball.L   L som i Left

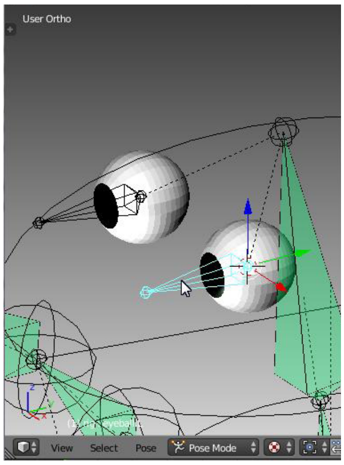


7 för att gå till Top-vyn.
SHIFT+D för att duplicera benet
G+X för att flytta benet över det andra högra ögat.
Döp det nya benet till eyeball.R   R som i Right

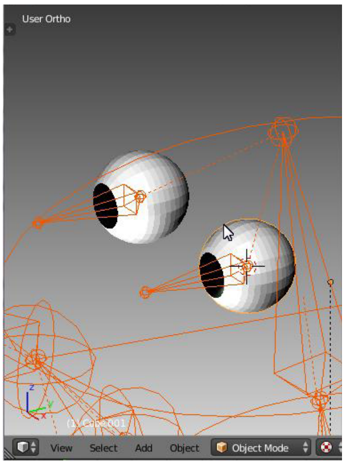


Med SHIFT markera först de två eyeball benen och sen med SHIFT också DEF-head benet.
Sen CTRL+P och
Keep Offset

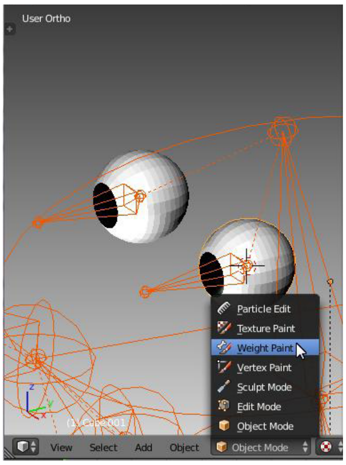
Blendo 7 ögon s. 3



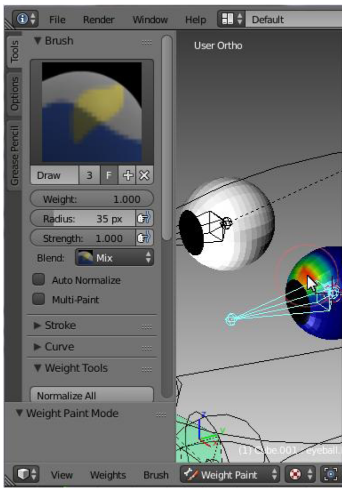
Markera ett av ögonbenen
i Pose Mode.



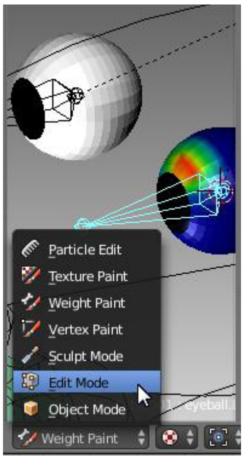
SHIFT klicka sen ögat



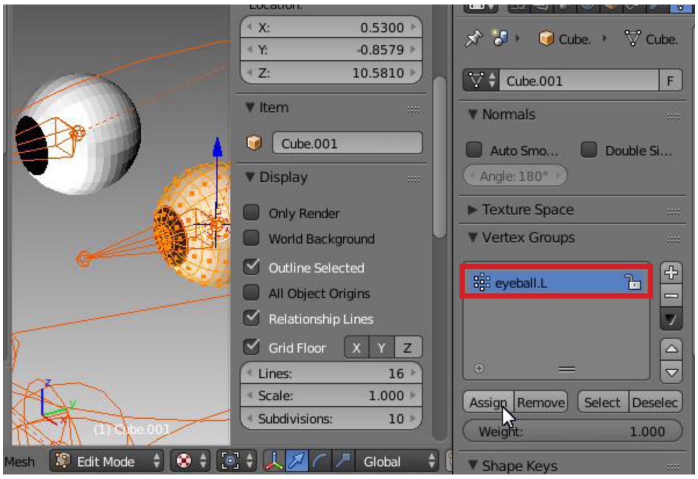
Välj Weight Paint



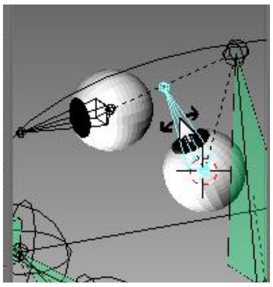
T för att ta fram Tools
menyn för att måla på
ögat med Weight=1 så att
ögat färgas lite rött.



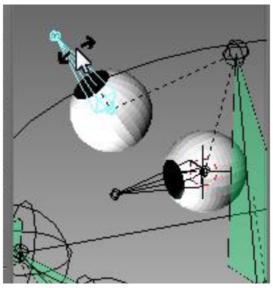
Välj Edit Mode



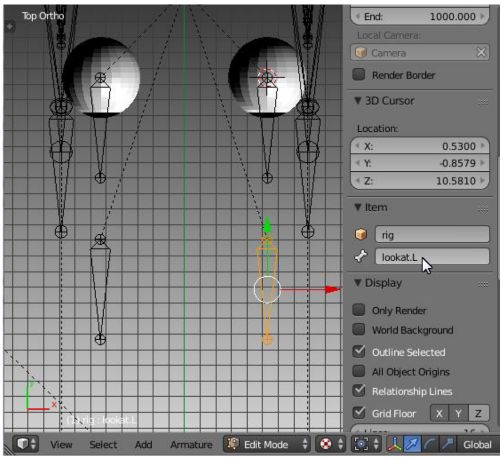
I Edit Mode välj hela ögat
med A
Och klicka sen Assign



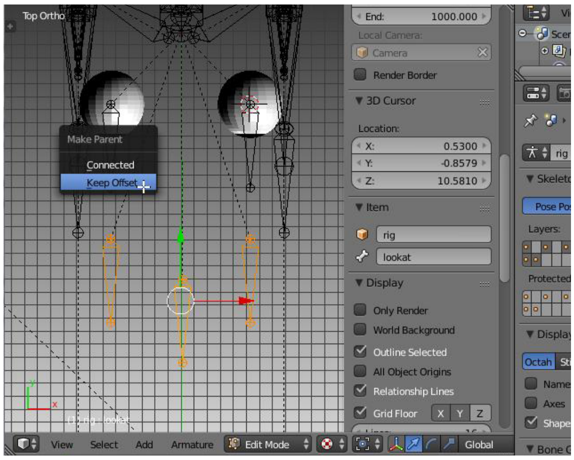
I Pose Mode kan du sen
markera benet och med R
rotera det och ögat följer
med



Gör samma sak med det
andra ögat.



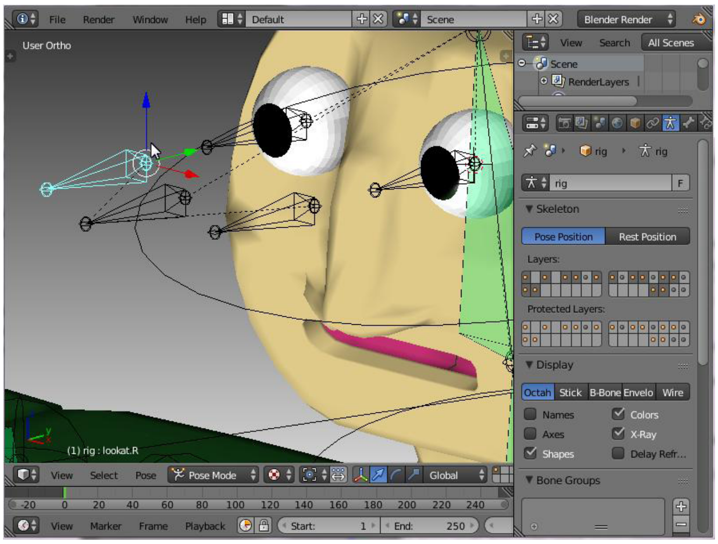
Markera de två ögonbenen. SHIFT+D för att duplicera
dem för att sen dra dem framför ögonbenen.
Döp dem sen till lookat.R och lookat.L



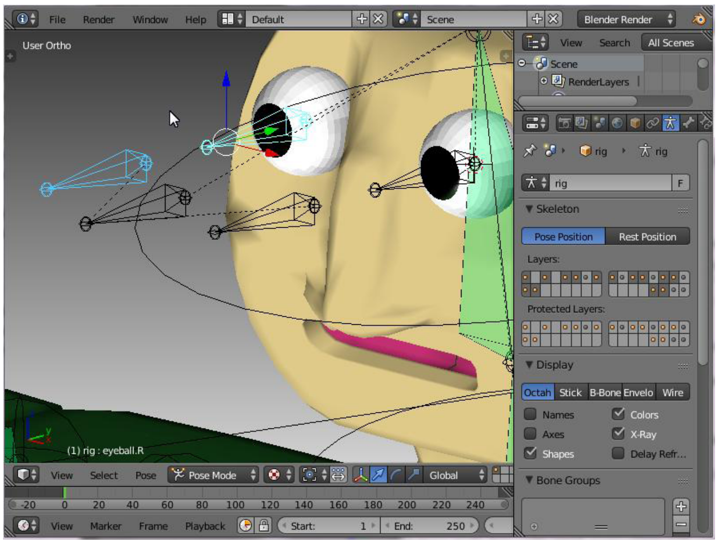
SHIFT+D för att duplicera ett av lookat-benen och dra
det mellan de två benen och döp det till lookat.

Markera sen med SHIFT de två lookat-benen och sen
med SHIFT det tredje mellersta lookat-benet.
CTRL+P och Keep Offset

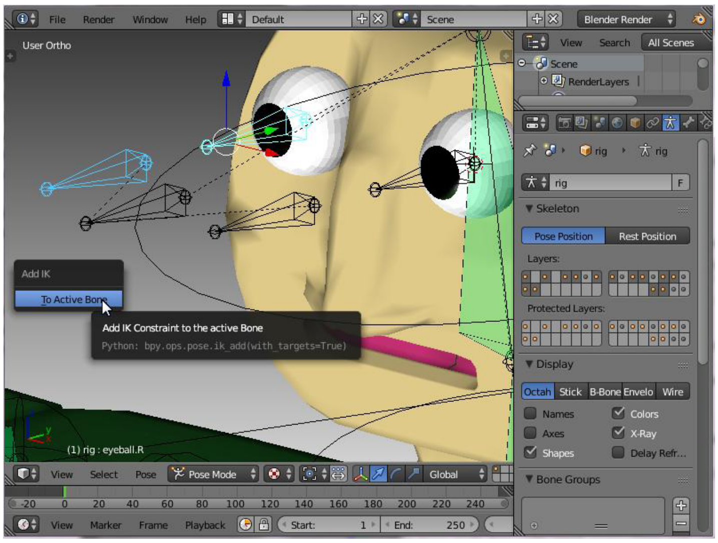
Blendo 7 ögon s. 4



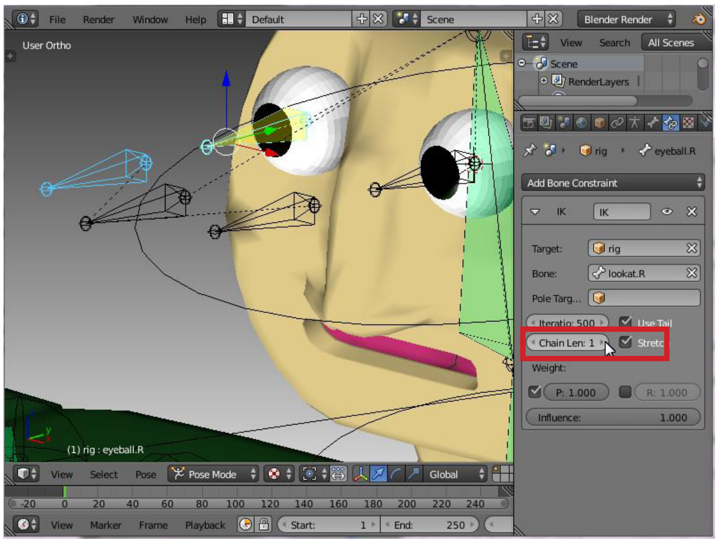
Markera ett av lookat-benen



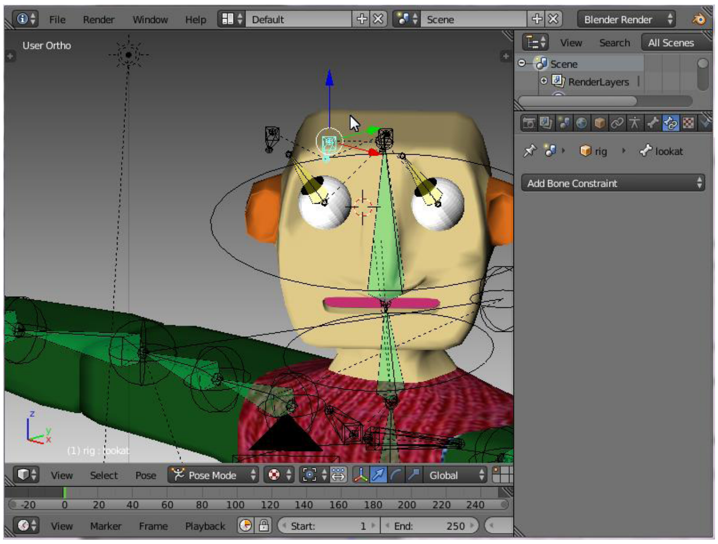
Och sen med SHIFT eye-
ball-benet på samma sida.



SHIFT+I
To Active Bone



Huvudet hoppar framåt.
Från fliken Bone Con-
straints välj
Chain Length: 1



Upprepa samma sak med
det andra ögat.

Nu går det att få ögonen
att följa med huvudet och
titta sig omkring.